



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El juego cooperativo en la atención a la diversidad en competencia motriz.

Autor/es

LUCÍA GÓMEZ ROJO

Director/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



El juego cooperativo en la atención a la diversidad en competencia motriz. , de
LUCÍA GÓMEZ ROJO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

El juego cooperativo en la atención a la diversidad en competencia motriz.

Elaboración de una propuesta didáctica para alumnos de 6º de educación primaria.

Autor

Lucía Gómez Rojo

Tutor/es

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

TITULO

EL JUEGO COOPERATIVO EN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN COMPETENCIA MOTRIZ.

**Subtítulo: Elaboración de una propuesta didáctica para alumnos de 6º de
educación primaria.**

RESUMEN

El juego cooperativo es un juego caracterizado por la ausencia de adversarios -con o sin el elemento de incertidumbre en el medio- a través del cual todos los participantes coordinan sus acciones para conseguir un mismo fin. En este trabajo se ha pretendido plasmar la importancia del juego cooperativo como una nueva línea metodológica por medio de la cual se fomenta el llamado juego por placer, así como el desarrollo del niño o niña. Además, se trata de dejar a un lado los roles de ganador o perdedor con el fin de crear un mejor clima grupal y contribuir al desarrollo y mejora de las cualidades sociales, afectivas, motrices propias del alumnado y, dentro del clima de inclusión, se indaga en las posibilidades que ofrece en relación con la atención a la diversidad en competencia motriz

El objetivo general de este trabajo es diseñar una intervención basada en el juego cooperativo que se ha plasmado en la práctica a través de unas sesiones de actividades dirigidas en la naturaleza como solución a la diversidad y exclusión motriz. Este proyecto está compuesto por tres sesiones realizadas en el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) Las Gaunas de Logroño y se han llevado a cabo con alumnos de sexto de primaria.

El problema sobre la exclusión en Educación Física motivada por las competencias motrices ha sido a su vez detectado y meditado por tres profesores como base de diagnóstico sobre la que se ha elaborado la propuesta de intervención. Al concluir la puesta en práctica, se ha comprobado que el clima de la clase y las relaciones sociales existentes entre los alumnos y alumnas han mejorado a la par que lo ha hecho la inclusión del alumnado con dificultades motrices básicas en las distintas actividades. Por consiguiente, los juegos cooperativos crean un buen aprendizaje a través de un clima agradable, contribuyen a la adquisición de valores y fomentan de forma muy positiva la relación entre iguales.

PALABRAS CLAVE

Juego cooperativo, inclusión, competencia motriz, educación física, atención a la diversidad.

ABSTRACT

The cooperative game is characterized by the absence of adversaries -with or without the uncertainty element in the way- through which all the participants collaborates to achieve the same goal. In this dissertation we have tried to capture the importance of the cooperative game as a new methodological line through which the called game for pleasure is promoted, as well as the development of the kids. Furthermore, it is about leaving aside the roles of winner or loser in order to create a better group climate and improve the social, affective and motor qualities of the students.

The general objective of this dissertation is to design an intervention based on the cooperative game which has been shaped in practice through sessions of activities directed in the nature as a solution to diversity and motor exclusion. This Project is composed by three sessions held at the School of Infant and Primary Education (SIPE) Las Gaunas of Logroño and it has been carried out with sixth grade students.

The problema of exclusion in Physical Education motivated by motor skills has been detected and meditated by three teachers of this subject. At the end of the practice, it has been checked that the climate of the class and the social relations between the students have improved at the same time as the inclusion of students with basic motor difficulties in the different activities. Therefore, cooperative games create a Good learning through a pleasant climate, contribute to the acquisition of values and promote in a very positive way the relationships between equals.

KEYWORDS

Cooperative game, inclusion, motor competence, physical education, diversity attention.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN- JUSTIFICACIÓN	9
2. OBJETIVOS.....	11
2.1. Objetivo general.....	11
2.2. Objetivos específicos	11
Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:	11
3. MARCO TEÓRICO.....	12
3.1. Definición de juego	12
3.2. Características del juego:.....	13
3.3. El juego cooperativo desde las praxiología motriz	15
3.4. Aportaciones del juego cooperativo sobre la adquisición de competencia clave: 17	
3.5 Elementos que han de converger en la educación para la adquisición de competencias	20
3.6. Competencia motriz:	21
3.6.1. Diversidad en competencia motriz	22
4.DESARROLLO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	25
4.1 Introducción del proyecto.....	25
4.2 Diagnóstico.....	26
4.3 Población	27
4.4 Cronograma y temporalización.....	28
4.5 Objetivos de la iniciativa.....	29
4.6 Metodología.....	29
4.7 Diseño	30
4.8 Recursos humanos y materiales.....	31
4.9 Evaluación.....	31
4.9.1 Evaluación del proceso.....	31
4.9.2 Autoevaluación del alumnado y al profesorado	32

4.9.3 Autoevaluación y evaluación del profesor	33
5. CONCLUSIONES	37
6. REFERENCIAS	40
7. ANEXOS.....	Error! Bookmark not defined.
Anexo I: Juegos cooperativos diseñados para la propuesta de atención a la diversidad en competencia motriz.	Error! Bookmark not defined.
Anexo II: Fotos de los juegos cooperativos llevados acabo en el CEIP Las Gaunas.	Error! Bookmark not defined.

1. INTRODUCCIÓN- JUSTIFICACIÓN

En las clases de Educación Física, tiene lugar la actividad lúdica de los niños, donde habitualmente se trabaja en un ambiente divertido, libre y de socialización. Sin embargo, también podemos observar y analizar diferentes formas de comportamiento positivo o negativo y socialización entre los alumnos y alumnas. Esto se debe a que hoy en día encontramos en una clase grupos muy diversos y heterogéneos tanto por las cualidades motrices y físicas, las procedencias y orígenes, las situaciones socio- económicas, la religión, las competencias cognitivas y sociales, es decir, en una clase de educación física podemos encontrar alumnos que disponen de altas cualidades motrices y físicas, otros que por el contrario son menos hábiles, alumnos que por cuestiones de origen o culturales nunca han practicado ciertas actividades o presentan dificultades con el idioma, otros alumnos que poseen distintos intereses o gustos hacia los deportes y otros que sin embargo poseen don de gentes o problemas de socialización. Todas estas cuestiones mencionadas hacen más complejos el desarrollo de la clase y la acción educativa ya que habitualmente los alumnos con menor capacidad motriz o social suelen participar poco en las actividades a causa de falta de autoestima y relación con el resto de la clase.

Estas situaciones, fueron detectadas durante mi periodo de prácticas en las clases de educación física con alumnos de 6º de Educación Primaria. Además, al vivenciar las clases que realizaba mi tutor utilizando el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje, me sirvió para darme cuenta de que este tipo de juegos exentos de competición podían ser una buena solución para fomentar nuevas relaciones sociales, aumentar la confianza en aquellos que presentan más inseguridades o menor capacidad motriz y trabajar los valores como el respeto y el compañerismo. Este tipo de juego favorece la inclusión, la cooperación, es libre de exclusión, competición y de elección. Por todo esto voy a demostrar con este proyecto que a través de actividades y juegos en los que se fomenta el trabajo en equipo con un mismo fin, pueden ayudar a mejorar las relaciones sociales entre todos los compañeros, colaborando entre todos y creando situaciones de relación entre personas que habitualmente no se relacionan.

Ante este problema, se realizó un diagnóstico de la situación a partir de un grupo de discusión en el que participaron los tres docentes de educación física del citado centro. A través del diálogo y del debate están de acuerdo en que existe diversidad motriz entre alumnos de educación primaria, que dificultan el desarrollo del alumnado y propicias

situaciones de rechazo. Es por ello, que para solucionar dichos problemas voy a incluir los juegos cooperativos realizados en la naturaleza en este Trabajo de Fin de Grado. Por todo lo que acabo de mencionar, el fin de este trabajo era diseñar e implementar un programa basado en los juegos cooperativos para lograr a través de situaciones cooperativas y grupos heterogéneos mejorar las relaciones sociales y la inclusión ya que todos los alumnos deben de trabajar y cooperar juntos para conseguir un mismo fin y para ello hace falta confiar en uno mismo y en el resto de compañeros y consensuar entre el grupo cuales son las mejores opciones para superar entre todos el juego.

En este trabajo de fin de grado que a continuación se detallará se han planteado uno objetivos generales y específicos que se desean alcanzar, se ha realizado un marco teórico en el que apor to información sobre qué es el juego, las características del juego, el juego cooperativo desde la praxiología motriz, aportaciones del juego cooperativo sobre la adquisición de competencias, qué es la competencia motriz, la diversidad en competencia motriz y los elementos que han de converger en la educación para la adquisición de competencias. Después se presenta la propuesta de intervención como solución a la diversidad en competencia motriz a través de una serie de juegos cooperativos que fomentasen la relación entre iguales, la cooperación y el respeto, así como el trabajo de la competencia motriz. Por último, se finaliza con las conclusiones analizando los resultados, los beneficios, las limitaciones y las modificaciones que realizaría en mi propuesta como mejora para el futuro.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Diseñar e implementar una propuesta didáctica de situaciones motrices básicas cooperativas valorando su incidencia como medio de atención a la diversidad en competencia motriz inherente al alumnado de 6º de primaria.

2.2. Objetivos específicos

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en el conocimiento de los conceptos que convergen en el tema: juego cooperativo, educación por competencias y diversidad en competencia motriz.
- Realizar un diagnóstico en relación con la diversidad en competencia motriz existente en un colegio y los modos de atenderla.
- Recopilar y diseñar actividades lúdicas cooperativas para su uso en contexto de clase.
- Implementar la propuesta en grupos de 6º de educación primaria
- Analizar y valorar la incidencia de los juegos sobre el clima grupal, las relaciones sociales, las emociones y los sentimientos que viven personas con diferente competencia motriz.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Definición de juego

Etimológicamente la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere, ambos hacen referencia a broma y diversión (Sandoval, 2010). El juego es una actividad tan antigua como el ser humano mismo, aunque su concepto, y su forma de

practicarlo varía según la cultura de los pueblos (Lacayo y Coello, 1992). Lo cierto es que el juego es un término difícil de definir, demasiado polisémico y confuso por lo que se dice que todo es juego y nada lo es (Antón, 2011).

Muchos autores de diferentes disciplinas han expuesto su definición (Baena y Ruiz, 2009). Huizinga (1996, p26) define “el juego, e su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador”. Por su parte, Zapata (1989) remite a un concepto de juego infantil según el cual es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un factor de socialización regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; con una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Omeñaca y Ruiz (1999) hablan del juego como una actividad divertida, grata y libre que se ejecutas dentro de la misma actividad, sin responder a logros ajenos a la actividad y al individuo y que implica a las personas en su totalidad, favoreciendo así la mejora de la expresión, la comunicación y el aprendizaje. Por su parte, otros autores la definen el juego como una actividad que ayuda al alcance del desarrollo integral del niño a través del placer y la diversión (Gallardo y Fernández,2010). Una ciencia, la didáctica, considera que el juego es una actividad de entretenimiento y satisfacción, con la cual se puede disfrutar después del trabajo (Torres, 2002). Por otra parte, otros autores más actuales entienden el juego como: “acción de libre elección que se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo, según reglas de obligado cumplimiento y aceptadas voluntariamente” (Torres, 2000).

Por concluyente, todas las definiciones están de acuerdo en que es una actividad desarrollada por el ser humano, además como bien indican Huizinga (1996), Omeñaca y Ruiz (1999), Fernández (2010), y Torres (2000) es una actividad libre y placentera. De forma complementaria, Huizinga (1987), Omeñaca y Ruiz (1999) y (Torres, 2000) mencionan la presencia de unos límites de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas que ayudan al desarrollo de este. Por último, Zapata (1989), Omeñaca y Ruiz (1999) y Gallardo y Fernández (2010,) destacan el importante papel del juego como ayuda al desarrollo del niño o niña, aparte de ser un factor de socialización, afectividad y de trabajar el desarrollo de las estructuras de movimiento.

3.2. Características del juego:

En la educación física se ha analizado, el juego desde su vertiente estructural con el fin de encontrar las características que lo diferencian de los ejercicios. Sin embargo, para que una actividad física sea de carácter lúdico ha de reunir una serie de propiedades vinculadas a la percepción que de la situación tienen los participantes (Ruiz, 2008). Omeñaca y Ruiz (1999) definen las siguientes características:

- Es fuente de alegría, de júbilo, de placer.
- No tiene un fin extrínseco, sino que el juego encierra un fin.
- Es libremente elegida.
- Implica participación activa.
- Se forma un mundo paralelo que fomenta la imaginación.

Siguiendo a García, Gutiérrez, Ruiz, Marqués, Román y Sámper (2000), las características del juego son las siguientes:

- Placentero: produce placer a los jugadores.
- Natural y motivador: es espontáneo.
- Voluntario: no hay obligación, sino que es una actividad libre.
- Mundo aparte: somete al participante en un mundo paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real.
- Creador: favorece la creatividad al generar escenarios fantásticos.
- Expresivo: a través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.
- Socializador: se da la interacción con los demás.

Lavega (1998), siguiendo a autores como Huizinga, Callois, Cagigal, Bandet y Sarazanas entre otros, vislumbra unas características en el juego de las cuales destaca las siguientes:

- El juego es una actividad libre y voluntaria.
- El juego siempre se realiza con unos límites espaciales y temporales.
- Es Incierto: el final de los juegos cada vez es diferente como resultado de ser una actividad creativa y espontánea y esto nos agrada y nos mantiene con incertidumbre.
- Gratuito: Es una actividad desinteresada.

- Ficticio: Resulta una acción alejada de la vida real.
- Convencional: Es el resultado de un acuerdo entre todos los participantes quienes limitan las reglas y el orden de este.

Finalmente, los autores que acabo de mencionar coinciden en muchas de las características del juego. Todos hablan del juego como una actividad voluntaria y creativa a través del cual se crea un mundo paralelo al real. De acuerdo con Lavega (1998) destaco la característica de incertidumbre ya que como bien dice él, el juego es una actividad cuyo final y realización siempre varía en función de las reglas y límites establecidos, esto aporta incertidumbre lo que crea una mayor motivación y deseo a la hora de jugar ya que nunca sabemos qué va a suceder.

3.3. El juego cooperativo desde las praxiología motriz

La acción motriz nace y se desarrolla en la matriz de la lógica interna, dirige unas reglas de comportamiento, de empleo del cuerpo y de las relaciones humanas (Illanes & Vergara, 2016). Como respuesta al estudio de la acción motriz nace una ciencia social, la praxiología motriz. Está se encarga de analizar la relación del juego con la cultura de origen. Es decir, estudia el contexto lúdico motor, los valores comprendidos en el juego, las técnicas corporales, las normas y costumbres implícitas en los juegos (Etxebeste, Urdangarín, Lavega & Lagardera, 2015).

Parlebas, creador de la praxiología motriz, elaboró una taxonomía basada en tres instrumentos que se fundamenta en los en los componentes de las situaciones motrices: los dos primeros elementos están relacionados con los protagonistas de la acción y esto nos sitúa ante la presencia o ausencia de compañeros (C) que llevan a cabo interacciones de comunicación motriz y/o de adversarios (A) a causa de esto suscitan interacciones de contra comunicación motriz. El tercero y último nos dispone ante la incertidumbre surgida del entorno físico (I) (Parlebas, 1988).

Combinando los tres elementos de todas las formas posibles (C, A e I), obtiene una taxonomía de ocho categorías de juegos:

- **C A I**. Prácticas psicomotrices, caracterizadas por la ausencia de compañeros y adversarios, es decir, juegos individuales, lo que conlleva la ausencia de comunicación y contra comunicación motriz. Además, se desarrolla en un entorno estable. Un ejemplo de juego de esta categoría es el lanzamiento a diana.

- **C A I**. No hay presencia de compañeros ni adversarios, las actividades son individuales. Pero, en esta ocasión, sí se da la incertidumbre en el entorno, por lo que tienen que adaptarse e interpretar el entorno. Un juego característico de esta categoría puede ser la rayuela practicada en un medio natural.
- **C A I**. Consiste en juegos con adversario, en un entorno estable. Las situaciones de oposición se crean en situaciones de contacto, de un móvil o un objeto. El juego del pañuelo es una actividad de adversarios con el pañuelo como elemento de contacto.
- **C A I**. Juego caracterizado por la presencia de adversarios y de una situación motriz en entorno inestable. Un buen ejemplo es el juego de las canicas en un terreno inestable como puede ser un terreno de tierra.
- **C A I**. Juegos con presencia de compañeros y adversarios en medio estable. Jugar al juego de los diez pases en educación física cumple con la presencia o ausencia de dichos elementos.
- **C A I**. Juego en los que existe comunicación y respuesta motriz, así como incertidumbre en el medio. Todos conocemos este tipo de juegos: Polis y cacos, los tres navíos.
- **C A I**. Juegos de cooperación en entorno inestable. La natación sincronizada, la gimnasia rítmica por equipos o el patinaje artístico en su modalidad por parejas son algunos de los ejemplos ubicados en esta categoría.
- **C A I**. Juegos de cooperación con compañeros en un entorno estable. Un juego propio para esta clasificación es saltar a la comba por parejas mientras uno gira la cuerda.

De acuerdo con Lagardera y Lavega (2003) citado en la finalidad motriz y las distintas formas de resolver la situación motriz. Son elementos indispensables para distinguir en contextos estables, entre los sistemas praxiológicos:

- **Interactivos de cooperación y expresión:** Por ejemplo, el baile de salón
- **Interactivos de cooperación introyectiva:** Busca el dominio corporal, autoconocimiento, equilibrio desde la comunicación motriz como por ejemplo

puede ser un masaje recíproco.

- **Interactivo-energéticos de cooperación:** se encuentra en acciones en las cuales se juntan la exigencia energética y la comunicación motriz, vista desde la repetición de dicha acción. Está presente en actividades como el ciclismo en tándem o el piragüismo por parejas.
- **Praxiotecnológicos interactivos de cooperación:** Trabajan acciones motrices basadas en la manipulación de vehículos en las cuales participan dos o más personas. Por ejemplo, los rallies.

Finalmente sería preciso sumar los sistemas praxiológicos adaptativo-interactivos de cooperación, que remiten a la categoría CAI en la taxonomía de Parlebas.

De acuerdo con la clasificación del juego desde la praxiología motriz, considero que el juego cooperativo, es aquel en el que no existe la presencia de adversario u oponente y en el que el entorno puede ser estable o inestable, sin embargo, todos los juegos se realizan con la presencia de compañeros y con un fin común. A continuación, he seleccionado algunas definiciones de juego cooperativo que fundamentan lo ya mencionado.

Desde un planteamiento basado en la estructura de la meta, las actividades lúdicas cooperativas son las que piden a los jugadores que actúen pensando en el grupo, en la que todos los participantes colaboran para conseguir un fin común (Omeñaca y Ruiz, 2005). Otra definición destaca la importancia de la ausencia de oposición en el desarrollo del juego (Velázquez, 2013). Orlick, experto en educación cooperativa define los juegos cooperativos como (Orlick, citado por Mejía López, 2006, p9): “medio de diversión y participación libre de competencia y libre de agresión”

3.4. Aportaciones del juego cooperativo sobre la adquisición de competencia clave:

Centrándonos en la adquisición de competencias a través del juego cooperativo, queda marcada por la lógica interna de las situaciones cooperativas y las demandas del aprendizaje cooperativo, por las reflexiones, el espacio y las interacciones en contextos próximos y totales.

Por consiguiente, el ambiente que se generan en las situaciones didácticas va a apoyar o debilitar la siguiente información que vamos a trabajar (Omeñaca y Ruiz, 2017).

Omeñaca y Ruiz (2017, p.35) Partiendo de la propuesta de diferentes autores como Bolívar y Moyá (2007), Escamilla (2008), Gómez, Pérez y Arreaza (2007), Marina y Bernabéu (2007), Ruiz Omeñaca, Bueno y Bueno (2015), o Ruiz Omeñaca, Ponce de León, Sanz y Valdemoros (2013) podemos concretar, bajo planteamientos deductivos, diferentes dimensiones, subdimensiones y descriptores en relación con cada competencia clave. Y a partir de ahí, conviene realizar un recorrido abordando la contribución que pueden realizar hacia su consecución, las actividades con lógica interna cooperativa y las técnicas de aprendizaje cooperativo. A ello dedicamos las próximas páginas.

Siguiendo la Tabla de Competencias, dimensiones, subdimensiones, descriptores y contribución desde la cooperación de Omeñaca y Ruiz (2017) las aportaciones del juego cooperativo a las competencias son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística:

Dimensiones: Comunicación oral

Sudimensiones: Escucha y comprensión de los mensajes hablados, así como la utilización del habla para que el mensaje se entienda.

Descriptores: Identifica la información importante y expresa ideas, situaciones o información de ayuda.

Incidencia desde el juego cooperativo: Genera situaciones cooperativas que necesitan del diálogo para conseguir solución.

Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología:

Dimensiones: Utilización del razonamiento matemático para la resolución de situaciones.

Sudimensiones: Comprensión y representación de medidas, comprensión del mundo físico que nos rodea.

Descriptores: Utilización de numeración, mapas, figuras geométricas, conciencia de hábitos saludables, utilización de actividades para concienciar y ayudar al cuidado del medio natural.

Incidencia desde el juego cooperativo: No hay una incidencia directa sobre esta competencia, a no ser que se demande una actividad relacionada con esta.

Competencia digital

Dimensiones: Utilización de los tics para la búsqueda y expresión de la información.

Sudimensiones: Uso de herramientas tic

Descriptores: Hacen uso de procesadores de texto para dar una buena imagen y estructura de la información. Conocer páginas web de ayuda a la actividad.

Incidencia desde el juego cooperativo: No hay una incidencia directa sobre esta competencia, a no ser que se demande una actividad relacionada con esta.

Aprender a aprender:

Dimensiones: Concienciar de la capacidad de comprensión, utilización de habilidades de aprendizaje.

Sudimensiones: Conocimiento de las habilidades y capacidades de aprendizaje, motivación, planificación y organización del aprendizaje. Utilización de técnicas de regulación y aprendizaje.

Descriptores: Conocer s posibilidad de aprendizaje y aspectos a mejorar. Desarrolla en el alumno capacidades de autosuperación y predisposición, transfiere situaciones motrices entre juegos o acciones parecidas.

Incidencia desde el juego cooperativo: Reflexión entre todos en juego cooperativos donde se dan situaciones para ello. Abordar entre todos situaciones inherentes al juego cooperativo.

Competencias sociales y cívicas:

Dimensiones: Convivencia interpersonal.

Sudimensiones: Respeto entre personas y la diversidad, construcción de relaciones de convivencia y constructivas.

Descriptores: Implicarse respetando y acogiendo a todos los compañeros independientemente de su origen, sexo, religión, habilidades y capacidades motrices e intelectuales. Reconoce y ahora la importancia del diálogo, respeto de las discrepancias y abordarlas a través del diálogo en búsqueda de una solución. Ponen en juego estrategias para facilitar la resolución de conflictos a través de la escucha y el debate de todas las ideas propuestas.

Incidencia desde el juego cooperativo: Aportación inherente a las situaciones

cooperativas que se dan en los juegos. Ayudas recíprocas entre los compañeros para conseguir un mismo fin.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Dimensiones: Toma de decisiones e innovación.

Sudimensiones: Conocimiento de posibilidades y confianza. Puesta en práctica de valores y autoconfianza, colaboración en proyectos compartidos.

Descriptores: Posibilidades de mejora y confianza ante nuevos proyectos. Autoevaluación y coevaluación. Defensa de derechos propios, crear diferentes alternativas de acción motriz.

Incidencia desde el juego cooperativo: Abordan el aprendizaje cooperativo desde contextos didácticos, Aporta situaciones didácticas para favorecer la creatividad,

Ciencia y expresiones culturales:

Dimensiones: Conocimiento y uso de lenguajes artísticos, conocimiento de hechos culturales.

Subdimensiones: Comprensión y creación artística, toma de conciencia ante el patrimonio cultural.

Descriptores: Desarrolla habilidades y actitudes que le permitan conocer y apreciar manifestaciones artísticas ligadas a una situación motriz. Participa en creaciones motrices estéticas, usa juegos de otros países y culturas para fomentar el disfrute de ellos.

Incidencia desde el juego cooperativo: Están ligadas a situaciones cooperativas de carácter artístico o expresivo procedentes de otras culturas o de la nuestra.

3.5 Elementos que han de converger en la educación para la adquisición de competencias

Según Alonso, Alonso, Bueno, Bueno, Echarri & Ruiz (2017) los elementos que han de converger en la educación para la adquisición de competencias son los siguientes:

A través de la reflexión nutrimos la práctica realizándonos preguntas sobre el porqué del ajuste motor, los elementos que participan en acciones con éxito, qué mejorar, qué es aquello que nos permite ser competentes en diferentes contextos. Esta fase de acción, reflexión, acción, nos ayuda a construir aprendizajes constantemente y a ser más competentes en diferentes contextos.

La globalidad: Los alumnos suman conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas y valores a través de la unión entre el saber, el saber hacer, el ser y estar. Además, ayuda a que la acción educativa no se centre únicamente en ámbitos concretos.

Significatividad: Las experiencias y aprendizajes previos han de tener relación con los nuevos aprendizajes para favorecer la adquisición de competencias. Como consecuencia, hemos de realizar actividades para conocer lo que el alumno ya sabe y avanzar hacia nuevos aprendizajes.

Contextualización: La adquisición un saber física, social y cultural hay que abordarlas desde situaciones con un medio concreto o una realidad específica.

Transferibilidad: La contextualización se completa con la opción de transferir el aprendizaje. El carácter generatriz de las competencias ayuda a mantener elementos estructurales y funcionales. Por eso, es importante fomentar la transferencia de aprendizajes hasta otros momentos vivenciales.

Funcionalidad: Los aprendizajes han de ser importantes desde su utilidad para resolver situaciones parecidas a la vida real y tienen que aportar significados para resolver problemas en situaciones reales.

Autenticidad: Las situaciones de aprendizaje deben tener un carácter auténtico lo que provoca que han de realizarse prácticas reales próximas a la vida de los alumnos. Además, las situaciones problemáticas han de ser similares a los que se van a tener que afrontar en otros contextos de su vida. Estas situaciones han de parecer realistas, de forma que introduzcan elementos como el conocimiento, capacidades o situaciones corporales, motrices, afectivas y sociales ya que resultan relevantes en el entorno del alumno.

3.6. Competencia motriz:

Si buscamos en el diccionario la definición de competencia observamos la complejidad de dicho concepto. Sin embargo, todas las definiciones comparten la idea de competencia como la capacidad de hacer algo bien. El concepto de la palabra abarca la habilidad mental y la física y además también implica como segundo significado destreza o habilidad física. Por otro lado, el concepto de competencia es importante en muchas áreas sociológicas y por ello hay diferentes conceptos de competencia según distintas teorías (Attewell, 2009). Una competencia es la suma de conocimientos y habilidades que

los seres humanos necesitan para ejecutar cualquier tipo de actividad (Zabala, 2003). Mateo (2010) realiza una concreción al pasar de las competencias a las competencias básicas o clave. afirma que las competencias básicas “son la forma en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. El conjunto de competencias básicas constituye los aprendizajes imprescindibles para llevar una vida plena” (p1). La capacidad de añadir conocimientos, habilidades y aptitudes que consiguen el desarrollo de estas a través de los diferentes contextos sociales. Dentro de un puesto de trabajo o rol las competencias se reflejan por medio de trabajos que respondan a la realización de calidad y productividad (Fusar, 2009).

Centrándonos en la educación física, cuando hablamos de competencia le añadimos la palabra motriz. Según Hernández, Jiménez, Gómez, González, Pacheco, Sosa, Gorrín & Abreau (2015) definen “La integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y las emociones vinculadas a la conducta motriz para resolver con eficacia las múltiples interacciones que realiza el individuo con el medio y los demás, en los diversos contextos de la vida cotidiana” (p8). Por consiguiente, la competencia motriz es algo innato al ser humano. Dicha competencia colabora a conseguir resultados sociales y personales que son útiles en diversos contextos y ámbitos importantes como el de la motricidad y por último ayudan a los alumnos a superar con éxito las distintas actividades que necesitan de alguna contestación de carácter motor. Por consiguiente, son beneficiosas para todas las personas indistintamente del sexo, situación social, cultural o familiar.

3.6.1. Diversidad en competencia motriz

Según Ruiz (2004 p.21) Son numerosos los escolares que se benefician de los efectos educativos que la práctica deportiva otorga, pero para poder disfrutarlos se hace necesario el dominio de toda una serie de técnicas y procedimientos de actuación, algo que no resulta fácil para un sector de la población escolar que oscila entre el 65% y el 22%. Estos escolares poseen problemas evolutivos de coordinación motriz y están presentes en todas las clases de Educación Física.

A lo largo de nuestra vida vamos cambiando nuestras características físicas, motores, cognitivas y sociales como resultado de nuestra interacción con el entorno,

algunas limitaciones o la complejidad de una actividad. Estas situaciones, pueden generar en el alumno motivación o rechazo a seguir explorando el movimiento (Gallahue y Ozmun, 2006; Haywood y Getchell, 2004).

Desde 1970, ha habido un aumento sobre el interés por conocer las razones de la deficiencia en capacidad motriz en alumnos y alumnas que no muestran ningún daño neurológico o alteración funcional, es decir, estudian a aquellos niños o niñas con capacidades intelectuales normales que presentan dificultades para ejecutar actividades de coordinación y fluidez motriz. Numerosos estudios demuestran que la incompetencia motriz se debe a dificultades perceptivo-motrices, problemas de coordinación motriz o disfunción cerebral mínima. Estos alumnos con incompetencia motriz presentan dificultades para correr, atrapar, esquivar o saltar (Ruiz, 2004).

Aquellos alumnos que tienen una competencia motriz baja, en ocasiones no se sienten capaces de ejecutar alguna tarea sin grandes dificultades (Ruiz, Mata & Moreno, 2007), además, no se muestran dispuestos a la realización de actividades físicas, lo que puede resultarles poco beneficioso para mantener relaciones sociales con sus compañeros y esto puede desembocar en situaciones de rechazo y soledad en situaciones de juego (Bucco & Zubiaur, 2013).

A causa de los numerosos casos de diversidad motriz, he decidido diseñar la propuesta de intervención con juegos motrices cooperativos para fomentar la mejora motriz, el positivismo, las relaciones sociales y evitar así las situaciones de rechazo, pesimismo o soledad.

4.DESARROLLO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Introducción del proyecto

El proyecto que se presenta consiste en el diseño, desarrollo y evaluación de una propuesta que integra diferentes juegos cooperativos a realizar en las clases de educación física con el fin de favorecer y mejorar la inclusión de los alumnos con incompetencia motriz. A menudo en las clases de educación física nos encontramos a muchos alumnos que se ven desfavorecidos ante la falta de competencia motriz y se sienten desplazados, excluidos o marginados no disfrutando así de los juegos o actividades ni relacionándose con el resto de sus compañeros lo que puede generar exclusión en otros ámbitos. Se ha demostrado que a través del juego cooperativo los alumnos se sienten más valorados e incluidos ya que estos proporciona valores y actitudes positivas, fomenta la mejora de las relaciones sociales, desde un planteamiento basado en la estructura de la meta, las actividades lúdicas cooperativas son las que piden a los jugadores que actúen pensando en el grupo, en la que todos los participantes colaboran para conseguir un fin común (Omeñaca y Ruiz, 2005), esto favorece la inclusión de todos, la resolución de conflictos de forma positiva y la interacción entre los grupos heterogéneos, además hacen que los alumnos se “sientan protagonistas de los logros alcanzados” (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.21). Otra definición destaca la importancia de la ausencia de oposición en el desarrollo del juego (Velázquez, 2013) lo cual crea situaciones más libres, sin ese sentimiento de competitividad que crea situaciones de disputa.

Durante mi periodo de prácticas en el CEIP Las Gaunas, gracias a la metodología empleada por mi tutor de educación física me di cuenta de que el juego cooperativo era una buena herramienta para favorecer la inclusión de los alumnos con baja competencia motriz, sobre todo en alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria. Como solución a estos problemas se realizó un diagnóstico de la situación y se diseñó un programa de juegos cooperativos en la naturaleza exentos de competición, grupos heterogéneos y siguiendo las características propias del juego: la libertad, diversión, placer, natural, espontáneo, creador y socializador. Además, en todos los juegos se trabaja la competencia motriz con el fin de mejorar dicha competencia y cada alumno puede graduar la dificultad de esta en función de su capacidad motriz. Por último, se realizó una evaluación para conocer si la metodología empleada había sido la correcta para la solución a esta situación de discriminación por competencia motriz y analicé si había conseguido o no los objetivos

propuestos al comienzo del proyecto además de la elaboración de una conclusión en la cual reflexiono sobre toda la propuesta didáctica y el proyecto en conjunto.

4.2 Diagnóstico

Para indagar acerca de la existencia de diferencia en competencia motriz entre el alumnado y mi propuesta de utilizar el juego motor cooperativo como solución ante dicho problema, se realizó un grupo de discusión con tres profesores de educación física del CEIP Las Gaunas, Jesús Vicente Ruiz, Gloria Alonso y Carolina Echarri.

En primer lugar, se planteó un tema que giró en torno a las diferencias en competencia motriz: ¿Consideras que existe diferencia en competencia motriz entre el alumnado de cada uno de los grupos de 5º y 6º de educación primaria? En el caso de que exista ¿Cuál crees que es el origen, por qué se da esta diferencia en competencia motriz?

Los tres profesores estuvieron de acuerdo en que existe diferencia en competencia motriz y que los orígenes son varios. Dos de ellos destacan como posible origen la procedencia étnica y cultural. Jesús puso de ejemplo que algunas niñas musulmanas la única actividad física que practican es la que llevan a cabo en el tiempo escolar y fuera de el no realizan ningún tipo de actividad. Carolina, añadió otra de las posibles causas que puede ser origen de incompetencia motriz desde su experiencia como profesora y son los intereses y gustos de cada alumno. Si a un niño le gusta más otros hobbies como pueden ser la tecnología o el cine, utilizan su tiempo libre en estas actividades sin tener vivencias o experiencias con la actividad física lo cual luego se ve reflejado en la competencia motriz. Sin embargo, otro profesor destacó que, a pesar de existir influencia del medio en la competencia motriz, no nos podemos olvidar que la genética es un factor muy importante en esta y cualquier otra competencia ya que cada niño presenta una base de naturaleza natural, algunos alumnos presentan mayor competencia matemática, otros competencia lingüística o competencia motriz.

En segundo lugar, al estar todos de acuerdo ante la primera cuestión, se planteó si se tiene en cuenta en el colegio esa diferencia a la hora de organizar las clases y si consideran que el juego motor cooperativo puede ser un buen recurso para atender a la diversidad en competencia motriz entre el alumnado.

En cuanto a la organización de las clases, todos los participantes confirmar tener en cuenta la diferencia en competencia motriz a la hora de diseñar las clases, aunque cada

uno aplica diferentes métodos y técnicas. Por ejemplo, la proporción de información individualizada a cada alumno es un recurso para dar solución a este problema, otras veces crean grupos diversos y heterogéneos y en situaciones de competición hacen grupos homogéneos ya que, sino algunos alumnos no tendrían posibilidades de éxito, otra posibilidad consiste en marcar reglas que den ventaja y beneficio para aquellos que tienen dificultades en competencia motriz.

En relación al juego motor cooperativo como herramienta de atención a la diversidad, los tres profesores dan su visto bueno a este tipo de juegos como recurso y aportan las siguientes explicaciones: uno de los maestros mencionó que el juego cooperativo crea un clima de inclusión y más relajado en la medida en que todos conseguimos la meta o no la conseguimos proporciona un ambiente más lúdico, recreativo y menos impregnado de la competición a lo cual otra maestra añadió que se percibe menos tensión ya que desaparece la pasión, por ganar al resto de compañeros y este clima que se crea es beneficioso para todos los alumnos aunque en ocasiones algunos alumnos prefieren la competición. Por otra parte, la última maestra que faltaba por intervenir en este tema destacó la importancia de las nuevas relaciones que se crean en este tipo de juegos ya que ayuda a que se conozcan mejor los niños y niñas. En ocasiones alumnos que son muy buenos motrizmente rehúyen a la formación de equipos con ciertos alumnos y sin embargo cuando se crean los grupos cooperativos cada alumno aporta lo que sabe y esto es beneficioso para aquellos que tienen dificultades motrices, pero presentan habilidades creativas o dan buenas soluciones motrices y así se descubren entre todos los intereses y capacidades de cada uno.

Por último, les pregunté qué aportaciones realizarían en este contexto el juego motor además de su atención a la diversidad en competencia motriz.

Como en todas las cuestiones anteriores, las respuestas de los profesores siguen una dirección parecida ya que los tres consideran una buena opción este tipo de juegos y los aplican en sus clases. Por todo esto mencionan la creación de un buen clima emocional, relaciones sociales constructivas, mayor inclusión y aumento de la autoestima al sentirse útiles dentro de un grupo.

4.3 Población

La propuesta didáctica fue dirigida para los alumnos del colegio CEIP Las Gaunas de Logroño, en el cual realicé mi prácticum de educación física. Concretamente el

proyecto estaba enfocado para los alumnos de 6º de Educación Primaria, es decir, alumnos con edades comprendidas entre los 11-12 años. Eran varias clases en las que el número de alumnas era mayor al de alumnos, además solo en la clase de educación física conformaban esos grupos ya que en el CEIP Las Gaunas se realizan desdobles para favorecer la atención al alumnado en materias como matemáticas o lengua.

Por otro lado, dentro de estos grupos se contaba con la presencia de un alumno con espectro de trastorno autista y tres alumnos de altas capacidades. He de mencionar que el alumno con necesidades educativas es uno más en clase ya que todos sus compañeros lo arropan y lo cuidan y él pone todas sus ganas para realizar las mismas actividades y juegos que sus compañeros, aunque si presenta dificultades en competencia motriz. Los otros tres alumnos con altas capacidades muestran grandes aptitudes a la hora de tomar decisiones en el juego, pero presentan baja competencia motriz y en ocasiones son rechazados con algunos de los compañeros. Además, como en toda clase existe la presencia de líderes que en ocasiones dificultan el desarrollo de la clase.

4.4 Cronograma y temporalización

El diseño y la organización de las actividades, fue la primera fase que se realizó para después poder llevar a la práctica esos juegos seleccionados en el centro. Durante este periodo se consultó varias páginas web y libros en los cuales aparecían juegos cooperativos. Una vez escogidos los juegos, los adapté al medio natural y en algunos cambié ciertos aspectos para mejorar la realización de estos y los beneficios del alumno.

En segundo lugar, se llevó a cabo la estancia durante las dos primeras semanas del mes de junio, concretamente dispuse de seis clases, dos de ellas de una hora y el resto de cuarenta y cinco minutos.

Por último, una vez implementado los juegos y observado las situaciones que se daban reflexioné acerca de mi proyecto. Esta fase fue muy enriquecedora ya que se valoró aquello que había sido beneficioso para el alumno, comprobé si el juego motor es una buena herramienta como atención a la diversidad en competencia motriz y se meditó aquello que debía de mejorar para futuras puestas en práctica del proyecto además de contemplar nuevos caminos a trabajar con los alumnos de educación primaria.

Tabla 1

Cronograma del proyecto

Tarea	Fecha de inicio y fin	
Diseño y organización	20/05/2019	31/05/2019
Ejecución y estancia en el centro	03/06/2019	16/06/2019
Evaluación del proyecto	17/06/2019	20/06/2019

4.5 Objetivos de la iniciativa

- Desarrollar la competencia motriz a través del juego cooperativo en la naturaleza.
- Desarrollar las habilidades y destrezas motrices que permiten interactuar con los demás, los móviles y con el entorno.
- Establecer relaciones sociales constructivas ente alumnos dentro de las clases de educación física evitando la segregación.
- Implicarse positiva de la afectividad en situaciones corporales y motrices.
- Adaptar los procesos de tomas de decisiones a los contextos en situaciones cooperativas.

4.6 Metodología

Por el tipo de juegos cooperativos, la acción motriz y los objetivos didácticos planteados, opté por el empleo de métodos de enseñanza- aprendizaje que se centran en la recepción y el descubrimiento de la información y las capacidades. Dentro de este modelo, he utilizado dos tipos de recursos educativos: la asignación de tareas y las situaciones problema dentro de los contextos cooperativos.

La asignación de tareas permite a los alumnos llevar a cabo tomas de decisión en grupo con el fin de encontrar la mejor solución entre todos mediante el diálogo y la comprensión.

La participación en situaciones problema ayudará a los alumnos a adquirir nuevos conocimientos y pensamientos a través de la implicación cognitiva y la producción de ideas como método de solución a un problema. Además, suma la acción de indagar y el desarrollo sistemático de capacidades motrices.

En su globalidad, todas las propuestas se encuentran bajo un contexto de aprendizaje cooperativo con el propósito de conseguir que el apoyo entre los alumnos sea recíproco, las situaciones problema ayuden a la toma de decisiones y la unión del grupo y que todos los alumnos se sientan importantes dentro al poder asumir un rol y así ayudar al resto de sus compañeros para conseguir entre todos un mismo fin. Este tipo de metodología cooperativa nos sitúa ante una organización de la clase y del alumnado que es la siguiente:

- Los grupos que vamos a formar han de ser heterogéneos.
- Los logros y fracasos son grupales.
- Crearemos situaciones en las cuales los alumnos aprendan de sus compañeros, a través de situaciones donde se puede dar feedback.

Otro elemento metodológico es la individualización de la acción pedagógica, todas las actividades poseen un carácter abierto en el cual se pueden crear modificaciones en función de las necesidades individuales o grupales. Otro aspecto de vital importancia es ofrecer al alumno información sobre sus aprendizajes siempre con la intención de aportar nuevas vías para proporcionar el progreso y la mejora en todos sus ámbitos.

En cuanto a la forma de realizar los agrupamientos explicaremos a los alumnos la importancia de crear grupos mixtos y heterogéneos para fomentar así la inclusión y la creación de nuevas relaciones sociales, aunque siempre hemos de dejar que el alumno sea libre y sea quien elija con quién quiere formar grupo.

4.7 Diseño

Se diseñaron 18 juegos de carácter cooperativo enfocados para su realización en la naturaleza. Varios juegos están enfocados a la utilización del paracaídas como material principal a través de los cuales intento fomentar las relaciones afectivas y el trabajo cooperativo. Otros juegos se llevan a cabo con materiales propios de la naturaleza con el fin de aumentar la autoestima, solventar problemas en grupo a través del diálogo y trabajar la competencia motriz. Además, se diseñaron posibles variantes en los juegos para adaptarlos a las necesidades y capacidades de cada alumno en relación con el espacio, el tiempo, los alumnos y el material. Las actividades desarrolladas véanse en (Anexo I). Además, he añadido varias imágenes de algunas actividades puestas en práctica con los alumnos del CEIP Las Gaunas véanse en (Anexo II).

4.8 Recursos humanos y materiales

Los recursos materiales que he empleado a lo largo de la propuesta didáctica son en la gran mayoría objetos del entorno natural ya que esta propuesta está enfocada a la realización en un ámbito natural, aunque también he utilizado material del ámbito deportivo. Los materiales utilizados son los siguientes: paracaídas, balones de gomaespuma, pelotas de tenis, troncos, hojas, aros de psicomotricidad, un bidón de agua, vasos de plástico, cuerdas, agua, piñas, una lona, castañas, nueces, antifaces, slackline y palos de madera natural. Además, estos materiales aparecen desglosados en cada uno de los juegos propuestos Véase (Anexo I).

Dentro del apartado de recursos humanos tengo que destacar la presencia del profesor y director del CEIP Las Gaunas Jesús Vicente Ruiz el cual me ayudó en la preparación de los juegos, el material, el transporte y las explicaciones dentro de la clase y por último he necesitado de la presencia y disposición de los alumnos del centro, concretamente de los alumnos de 6º de educación primaria para la ejecución y evaluación de los juegos y de sí mismos.

4.9 Evaluación

Este apartado se ha dividido en función de las evaluaciones que se han realizado durante este proceso para analizar en profundidad si la propuesta didáctica de los juegos cooperativos puestos en práctica ha resultado beneficiosa para el alumno y ha ayudado a la inclusión de alumnos con incompetencia motriz. Para ello, he realizado en primer lugar una evaluación del proceso, en segundo lugar, una autoevaluación del alumnado y evaluación al profesorado, en tercer lugar, he diseñado una evaluación del docente que ha de rellenar el profesor del centro donde he llevado a cabo la propuesta y yo he de completarla para hacer una autoevaluación y por último he analizado mi propuesta de intervención y la he introducido en el apartado de conclusiones.

4.9.1 Evaluación del proceso

Para conocer si los juegos estaban dando sus resultados en inclusión en competencia motriz y a los alumnos les parecían agradables, divertidos y aportaban aspectos positivos al alumnado, el profesor de educación física me comentaba sus observaciones durante la puesta en práctica y al finalizar cada clase entre ambos hacíamos una reflexión sobre que cambiar en algunos juegos en cuanto al material, las adaptaciones u objetivos para beneficiar aún más a los alumnos y así mejorar de cara al futuro. Por otro lado, al terminar

cada clase les preguntaba a los alumnos cuales habían sido sus experiencias positivas o negativas a lo largo de la clase y el porqué, de esta forma podía conocer si habían disfrutado y aprendido nuevas cosas durante la clase, si habían conocido un poco mejor a alguno de sus compañeros o si por el contrario habían tenido algún problema con algún niño o niña por motivos de liderazgo o simplemente en situaciones en las cuales no se ponían de acuerdo. En definitiva, la observación directa era la mejor herramienta para ir valorando durante la puesta en práctica la propuesta de juegos cooperativos.

4.9.2 Autoevaluación del alumnado y al profesorado

Este apartado consiste en una autoevaluación del alumno para calificarse en los criterios de evaluación que se establecen en la tabla 2. Esta autoevaluación va a servir al profesor para evaluar el esfuerzo y la implicación del alumno y a este último para observar y reflexionar sobre su actuación en las clases de educación física. Por último, hay un apartado dentro de dicha tabla exclusivamente dedicado a la evaluación al docente.

Tabla 2

Autoevaluación del alumno y evaluación de la acción docente del maestro.

AUTOEVALUACIÓN, VALORACIÓN DE LA ACTUACIÓN DEL MAESTRO/A Y DE LA ACTIVIDAD.		
Nombre y apellidos:	Grupo:	
	Al terminar lo hago... (Muy bien, bien, regular o mal).	Y he progresado... (Mucho, bastante, poco o nada).
1. Cooperar con mis compañeros/as para conseguir el objetivo de los juegos		
2. Adaptar los desplazamientos en función de los juegos		
3. Realizar movimientos de coordinación y equilibrio por parejas y en grupo		
4. Adecuar mi movimiento en juegos cooperativos		

5. Respetar a mis compañeros/as con independencia de lo hábiles que sean.		
6. Participar dentro del grupo cooperando para aprender y ayudar a aprender a los/las demás.		
7. Esforzarme y tratar de superarme a mí mismo/a.		
8. Actuar con autonomía y con confianza en mí mismo/a.		
9. Utilizar información procedente de internet para crear nuestro circo.		
10. Exponer mis ideas de forma adecuada y respetar las de los/las demás.		
Mi maestro/a... (Responde mucho/siempre, bastante/con mucha frecuencia/, poco/con poca frecuencia o nada/nunca).		
Nos ayuda a aprender		
Nos respeta		
Nos escucha		
Atiende a lo que necesitamos		
Es justo/a con nosotros/as		
Las clases...		
De las clases de estos días me ha gustado... (completa la frase)		
De las clases de estos días cambiaría... (completa la frase)		

4.9.3 Autoevaluación y evaluación del profesor

Esta fase de evaluación me involucra a mí y al profesor del centro. Para ello, se diseñó la tabla 3 en la cual aparecen varios aspectos a evaluar, un apartado para calificar y otro para añadir comentarios constructivos. Esta tabla la hemos de completar ambos, de esta forma

voy a conocer que mejorar de cara al futuro como docente y en la propuesta didáctica y me voy a autoevaluar.

Tabla 3

Autoevaluación y evaluación del profesor

Unidad didáctica:		Grupo:
Curso académico:		Periodo:
ASPECTOS A EVALUAR	VALORACIÓN	COMENTARIO
1. Adecuación de objetivos, contenidos y criterios de evaluación.		
2. Grado de consecución de los objetivos planteados.		
3. Adecuación de la línea metodológica.		
4. Adecuación de los instrumentos y procedimiento de evaluación.		
5. Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.		
6. Aspectos más destacados a mantener.		
7. Puntos débiles y propuestas de mejora.		
Autovaloración del (de la) maestro/a.		

9. Aspectos a mantener en la actuación docente.	
10. Aspectos a modificar en la actuación docente.	

5. CONCLUSIONES

Para poder conseguir el objetivo número tres basado en recopilar y diseñar actividades lúdicas cooperativas para su uso en contexto de clase, adquirí varios libros de actividades en la naturaleza y los adapté para que su metodología fuera cooperativa. Finalmente diseñé 18 juego cooperativos y en ellos utilizo la metodología de la cual hablo en el marco teórico de acción, reflexión y toma de decisiones que elaboró Ruiz Omeñaca (2009).

En relación con el objetivo de implementar la propuesta en grupos de 6º de educación primaria he de mencionar que la llevé a cabo durante la semana del 03/06/2019 al 16/06/2019 realizando solo alguno de los juegos que diseñé para el proyecto.

Para finalizar, el último objetivo era analizar y valorar la incidencia de los juegos sobre el clima grupal, las relaciones sociales, las emociones y los sentimientos que viven personas con diferente competencia motriz. Para trabajar este apartado, utilicé la autoevaluación del alumnado la cual se representa en la Tabla 2 en el apartado de evaluación.

Tras la implantación de este proyecto, he de mencionar que realizaría algunas modificaciones para mejorar la propuesta didáctica como, por ejemplo: la organización de los grupos sería heterogéneos y creados por mí, aunque en cada clase los grupos serían diferentes y así evitaría que los equipos fueran siempre los mismos, aunque dentro de ellos haya diversidad. Otro aspecto para cambiar sería el aportar a cada grupo una hoja con las distintas variaciones que propongo para aumentar o bajar la dificultad motriz y así cada alumno podría regular su actividad motriz en el juego. En tercer lugar, las reflexiones en lugar de hacerlas de forma individual las haría grupal y así entre todos podemos hablar sobre la sesión, problemas que han surgido y aspectos a mejorar.

Sin embargo, tras esta puesta en práctica del proyecto mi valoración es muy positiva ya que he conseguido establecer relaciones nuevas positivas dentro de los grupos, desarrollar las habilidades motrices en todos los alumnos de 6º de educación primaria del CEIP Las Gaunas, generar actitudes positivas y prosociales y crear situaciones de tomas de decisiones donde los alumnos debían de comunicarse entre todos y dar una solución.

En definitiva, el juego cooperativo motriz aporta a los alumnos conocer que es el trabajo en equipo, reflexionar acerca de las limitaciones motrices de cada uno, crecer a

nivel personal y grupal y a sentirse útiles dentro de un grupo ya que todos tienen un mismo objetivo. Además, fomentando nuevas relaciones y mejorándolas los alumnos se sienten más a gusto y libres lo cual les motiva a seguir practicando deporte. Por todo esto, los colegios deberían de enfocarse a trabajar más con la metodología de juegos cooperativos dejando a un lado la competición. Este tipo de juegos favorece y beneficia a casi todos los alumnos y se pueden adaptar a las necesidades de cada uno. Por último, tendría que llevarse a cabo un seguimiento y una evaluación para observar y analizar en profundidad los beneficios en cada etapa educativa y así modificar y mejorar las propuestas con el fin de seguir ayudando al alumnado y para crear un buen clima grupal.

6. REFERENCIAS

- Alonso, G., Alonso, M., Bueno, D., Bueno, I., Echarri, C., & Ruiz, J. V. (2017). *Aprendizaje cooperativo en educación física*. Madrid, España: CCS.
- Antón, E. (2011, 1 febrero). Los juegos cooperativos en educación física. *pedagogía magna*, 1(7), 109–116.
- Asttewell, P. (2009). ¿Qué es una competencia? *revista interuniversitaria de pedagogía social*, (16), 21–44.
- Baena, A., & Ruiz, P. J. (2009). Tratamiento educativo de la coeducación y la igualdad de sexos en el contexto escolar y en especial en educación física. *Aula abierta*, 37(2), 111–122.
- Bolivar, A. & Moyá, J (Coord.) (2007). *Las competencias básicas. Cultura imprescindible de la ciudadanía*. Recuperado de: http://www.portalinnova.org/courses/CL8b31/document/Carpetas_Atl%C3%A1ntida_2007/competencias.pdf
- Bucco, L., & Zubiaur, M. (2013). Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares. *Cuadernos de psicología del deporte*, 13(2), 63–72.
- Escamilla, A. (2008). *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona: Graó.
- Etxebeste, J., Urdangarin, C., Lavega, P., Lagardera, F. & Alonso, J. (2015). El placer de descubrir en praxiología motriz: La etnomotricidad. *Acción motriz*, 15, 15–24.
- Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Gallahue, D. L. y Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents and adults* (6ª ed.). Boston: McGraw Hill.
- Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla, España: Wanceulen.
- García, A., Ruiz, F., Guitierrez, F., Marqués, J. L, Román, R., & Samper, M. (2000). *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años* (2ª ed.). Barcelona, España: INDE.
- García, A., Ruiz, F., Gutiérrez, F., Marqués, J., Román, R., & Sámper, M. (2010). *Los juegos en la actividad física de los 12 a los 14 años*. Barcelona, España: INDE publicaciones.

- Haywood, K. M. y Getchell, N. (2004). *Lifespan motor development*. 3. ed. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Hernandez, J., Jiménez, F., Gómez, A., González, F., Pacheco, J., Sosa, G., Sosa, A., Gorrín, V., breau. (2006). *La competencia motriz como competencia clave*. Recuperado de http://www.accionmotriz.com/documentos/fuentes/competencia_motriz.pdf
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Illanes, L., & Vergara, M. (2016). Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación. *Sportis*, 2(1).
- Lacayo, M., & Coello, L. (1992). *Física, deporte y recreación al alcance de todos*. Honduras: Talleres de Nicop.
- Lagardera, F., & Lavega, C. (2003). *introducción a la praxiología motriz*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Lavega, p (1998). Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes a propos de l'identité, le contexte et la fonction culturelle, a partir d'une vision pluridisciplinaire (transversale) en barreau, J. J. y Jaouen, G. (ed.). Les jeux populaires eclipse et renaissance. *Morlaix: Falsab*, 111-128.
- Mateo, J (2010). Claus de la transició a l'Espai Europeu d'Educació Superior. *Temps d'Educació* 38,73-88.
- Mejía López, E. (2006): *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Informe de práctica*. Colombia: Instituto universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de la sociología del deporte*. Malaga: Unisport.
- Ruiz Omeñaca, J. V. y Bueno I. (2015). La educación física desde una perspectiva crítica. *EfDeportes.com*, 204.
- Ruiz Omeñaca, J. V. y Bueno, D. (2015). La educación física como práctica reflexiva. *EfDeportes.com*, 205.

- Ruiz Omeñaca, J. V.; Ponce de León, A.; Sanz, E.; Valdemoros, M. A. (2013). *La Programación de Educación Física para Primaria. Propuesta para su elaboración*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Ruiz, J. V., & Omeñaca, r. (2017). *Aprendizaje cooperativo en educación física. de la teoría a la práctica en situaciones motrices*. Madrid, España: editorial Ccs.
- Ruiz, J. V. (2008). El Juego Motor Cooperativo ¿Un buen contexto para la enseñanza? Cuando la Educación Física nos hace más humanos. *Revista Educación física y deporte*, 97–112.
- Ruiz, L. M. (1995). *Competencia motriz: elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*. Madrid: Gymnos.
- Ruiz, L. M. (2004). competencia motriz, problemas de coordinación y deporte. *Revista de educación*, 335, 21–33.
- Ruiz, L. M., Mata, E. y Moreno, J. A. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. *Motricidad: European Journal of Human Movement*. 18(4), 1-17.
- Sandoval Magalhães, R. (2010). La educación física y el juego. *Revista de investigación educativa*, 14 (26).
- Torres, C. M. (2002). El juego una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Torres, J. (2000). *Contribuciones de la Actividad Física recreativa en la educación constructiva del ocio en la EF*. Granada, España: CEP Granada.
- Velázquez, C. (2013). *La pedagogía de la cooperación en educación física*. Armenia: Kinesis.
- Zabalza, M.A. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional*. Madrid: Narcea.
- Zapata, O. A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México.

7. ANEXOS

Anexo I: Juegos cooperativos diseñados para la propuesta de atención a la diversidad en competencia motriz.

Nombre del juego: la bóveda.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un grupo de doce personas.

Material: un paracaídas.

Descripción: las 12 personas se sitúan alrededor del paracaídas. Este se va a encontrar totalmente estirado en el suelo y tienen que coger del borde con ambas manos. El objetivo de esta actividad consiste en formar una bóveda con el paracaídas. Para ello, tienen que estirar el paracaídas y todos a la vez dar un paso hacia delante y subir el paracaídas hacia arriba manteniendo los brazos en alto. Consiste en trabajar en equipo para poder realizar correctamente el objetivo final del juego.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: ejecutar el juego en terrenos más difíciles o más sencillos.

Modificaciones temporales: establecer el tiempo que tiene que aguantar la cúpula.

Modificaciones humanas: variar las posiciones en el paracaídas.

Modificaciones materiales: utilizar paracaídas más grandes o pequeños y así aumentar o disminuir el número de participantes.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden aumentar la dificultad realizando el juego con una mano o con los ojos cerrados. Aquellos que tengan mayor dificultad para realizar la actividad, disponen de la ayuda de sus compañeros y del profesor para recibir feedback y así superar el juego con ayuda de todos.

Nombre del juego: bomba

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un grupo de doce personas.

Material: un paracaídas y un balón de gomaespuma.

Descripción: los primeros minutos de este juego, los van a utilizar para aprender cómo se mueve un balón de gomaespuma en forma circular de derecha a izquierda y viceversa. Una vez que han aprendido a manejar estos movimientos vamos a jugar al juego de la bomba. Un alumno se va a colocar a un lado del paracaídas y va a ir contando para sí mismo cuando llegue a diez segundos saca un brazo, en veinte saca el otro al contar hasta treinta sube uno y lo mismo cuando llega a cuarenta, finalmente se termina el juego con cincuenta segundos y este grita ¡bomba!, en ese momento todos los jugadores deben de intentar que el balón ascienda hacia arriba, si no lo consiguen todos se irán restando puntos al equipo. Además, el propio alumno que está contado puede ordenar cambio de sentido tantas veces como quiera.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: ejecutar el juego por terrenos con mayor dificultad.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar.

Modificaciones materiales: utilizar paracaídas más grandes o un mayor número de balones.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mayor nivel de competencia motriz pueden sumar elementos que generen dificultad como por ejemplo utilizando solo un brazo en el juego, colocándose de espaldas al paracaídas o aguantando el equilibrio sobre una pierna.

Nombre del juego: el reloj.

Contenidos desde la motricidad: percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un grupo de doce alumnos.

Material: un paracaídas

Descripción: en este juego, los alumnos van a ser numerados del uno al cuatro. Una vez numerados, los alumnos tienen que realizar la figura de la bóveda con el paracaídas, en ese momento el profesor dice un número, por ejemplo, el uno y todos los unos tienen que intercambiar sus puestos corriendo alrededor del paracaídas hacia la derecha. El resto de los compañeros tienen que intentar mantener la figura realizada hasta que sus compañeros adquieran su nueva posición.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: realizar el juego en un terreno con mayor desnivel.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para cada intercambio.

Modificaciones humanas: cambiar de número asignado cada dos turnos.

Modificaciones materiales: aumentar el tamaño del paracaídas.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden dificultar el juego desplazándose a la pata coja, a saltitos, a cuatro patas o de espaldas. Además, puede añadir una dificultad a nivel visual jugando con un ojo cerrado.

Nombre del juego: la lanzadera

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un único grupo de doce personas.

Material: un paracaídas y un balón de gomaespuma.

Descripción: mediante la cooperación de todos tienen que conseguir, a través del movimiento que han realizado en el ejercicio de la bóveda, que el balón llegue a la máxima altura posible sin que este salga del paracaídas.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: colocarse en terrenos más difíciles.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para cada lanzamiento.

Modificaciones humanas: variar las posiciones.

Modificaciones materiales: utilizar balones más grandes y pesados o incorporando más balones.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden sumar elementos que generen dificultad a través de la limitación sensorial (cerrar los ojos), o utilizando únicamente un brazo para la ejecución de este juego.

Nombre del juego: La lanzadera

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un único grupo de doce personas.

Material: un paracaídas y un balón de gomaespuma.

Descripción: mediante la cooperación de todos tienen que conseguir, a través del movimiento que han realizado en el ejercicio de la bóveda, que el balón llegue a la máxima altura posible sin que este salga del paracaídas.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: colocarse en terrenos más difíciles.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para cada lanzamiento.

Modificaciones humanas: variar las posiciones.

Modificaciones materiales: utilizar balones más grandes y pesados o incorporando más balones.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden sumar elementos que generen dificultad a través de la limitación sensorial (cerrar los ojos), o utilizando únicamente un brazo para la ejecución de este juego.

Nombre del juego: el bingo

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: grupos de doce alumnos.

Material: pelotas de tenis y un paracaídas.

Descripción: se colocan todas las pelotas de tenis en el paracaídas como si fuera bolas de jugar al bingo y estuvieran colocadas en el bombo. A la voz de ya tienen que intentar colar todas las pelotas por el agujero central trabajando en equipo para conseguir el objetivo final y común.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: realizar el juego en un terreno más dificultoso.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para superar el juego

Modificaciones humanas: variar el número de personas que juegan.

Modificaciones materiales: utilizar más número de pelotas.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con buena capacidad motriz pueden sumar elementos que generen dificultad como por ejemplo añadiendo limitación visual o aguantando el equilibrio a una pierna y así trabajando el control y el dominio motor.

Nombre del juego: palomitera.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un grupo de doce alumnos

Material: pelotas de tenis y un paracaídas.

Descripción: los alumnos disponen de varias pelotas de tenis dentro del paracaídas. El juego consiste en hacer saltar las pelotas sin que estas salgan del paracaídas que simula ser una sartén. Para ello, los alumnos se van a situar en un medio natural amplio y se puede establecer un tiempo límite o aumentar el número de pelotas para dificultar el reto.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: ejecutar el juego en un terreno más dificultoso.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para la realización del juego.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar en el paracaídas.

Modificaciones materiales: utilizar más pelotas y aumentar o disminuir el tamaño de estas.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mayor nivel de competencia motriz pueden añadir limitaciones sensoriales (cerrar los ojos), la modificación en el ajuste motor del mantenimiento de las pelotas dentro del paracaídas y en la forma de equilibrar su cuerpo como por ejemplo realizando el ejercicio a la pata coja.

Nombre del juego: globo.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un grupo de doce alumnos.

Material: un paracaídas.

Descripción: el paracaídas se sitúa en el suelo doblado por la mitad. Doce alumnos se colocan agarrando con la mano izquierda el agarre de arriba y con la derecha el de abajo. A la señal de salida, todos tienen que correr en la misma dirección y realizar el mismo circuito consiguiendo que el paracaídas se infle como si fuera un globo. Además, es muy importante que todo el grupo trabaje al unísono y evite obstáculos para que el paracaídas no se enganche en ningún árbol y se lleve a cabo correctamente el juego.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: desplazarse por terrenos con mayor dificultad o sorteando obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para la realización del circuito.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar.

Modificaciones materiales: utilizar paracaídas más grandes y aumentar el número de obstáculos.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas mayor nivel de competencia motriz pueden dificultar el juego modificando la forma o dirección de los desplazamientos (avanzar a la pata coja, avanzar con zancadas o hacia atrás). También pueden añadir la limitación sensorial (cerrando los ojos o tapándose los oídos evitando escuchar así las indicaciones de sus compañeros).

Nombre del juego: abrazo colectivo.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: grupos de doce alumnos.

Material: un paracaídas para cada doce alumnos.

Descripción: los alumnos van a ser numerados del uno al cuatro. Una vez numerados, tienen que realizar la figura de la bóveda con el paracaídas, en ese momento el profesor dice un número, por ejemplo, el cuatro y todos los cuatros tienen que ir al centro de la bóveda y darse un abrazo colectivo. El resto de los compañeros tienen que intentar mantener la figura realizada hasta que sus compañeros adquieran de nuevo su posición.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: realizar el juego en terrenos más dificultosos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para la ejecución del juego.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar después del abrazo colectivo.

Modificaciones materiales: utilizar paracaídas más grandes.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mayor competencia motriz pueden sumar elementos que dificulten el juego. Pueden generar limitación sensorial (cerrando los ojos) o modificar las formas de desplazamiento (avanzar a la pata coja, avanzar hacia atrás, avanzar dando saltos con los pies juntos). Además, pueden trabajar el equilibrio realizando el juego con solo una pierna de apoyo y mejorando así el ajuste motor.

Nombre del juego: vóley paracaídas

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación visomotriz.

Agrupamiento: dos grupos de doce alumnos

Material: dos paracaídas y una pelota de gomaespuma.

Descripción: organizamos la clase en dos grupos, cada uno alrededor de un paracaídas. Ambos equipos deben de agarrar el paracaídas y lograr que el balón aterrice en el paracaídas del otro equipo. Este proceso se repite todo el rato. En total tienen que conseguir entre todos hacer el mayor número de pases sin que el balón toque el suelo. Además, se puede establecer un tiempo límite y un mínimo de pases que deben realizar.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: llevar a cabo el juego en terrenos con desnivel u obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para realizar un mínimo de pases.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar dentro del paracaídas.

Modificaciones materiales: utilizar paracaídas más pequeños e introducir.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mayor competencia motriz pueden sumar elementos que dificulten el juego. Pueden generar limitación sensorial (tapándose los oídos) o modificar las formas de desplazamiento (avanzar a la pata coja, avanzar dando saltos con los pies juntos).

Nombre del juego: cruzar el río.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario y postural, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: un único grupo, no importa el número de participantes.

Material: troncos, hojas y aros.

Descripción: el equipo dispone solo de los materiales que el profesor les va a entregar. El objetivo de la actividad es pasar de un lado a otro sin caer al río. Para lograr esto tiene que organizarse para transportar el material sin que ninguna persona del equipo este fuera del puente creado, si esto sucede todos tendrán que empezar de cero. Los materiales que vamos a utilizar son objetos que habitualmente encontramos en la naturaleza como por ejemplo podría hacerse con troncos y piedras para servirse únicamente de elementos naturales. Utilizamos cinco objetos para cada grupo de tres personas. Esto obliga a generar estrategias y a pasar material de atrás hacia adelante.

Materiales: hojas, trocos pequeños, aros, colchonetas

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: desplazarse por terrenos con mayor dificultad, aumentando la distancia a recorrer o sorteando obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para superar la prueba.

Modificaciones humanas: variar el número de integrantes del grupo.

Modificaciones materiales: utilizar troncos más o menos largos, aros y colchonetas más grandes o pequeñas.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mejor nivel de competencia motriz pueden cambiar la forma de desplazamiento como ir a la pata coja manteniendo el control postural y el equilibrio o avanzando hacia atrás. Ejecutar el circuito con los ojos cerrados utilizando el tacto y la ayuda de los compañeros.

Nombre del juego: transporta el agua.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: parejas dentro de un grupo

Material: un bidón de agua, vasos de plástico con dos cuerdas a ambos lados y un cubo.

Descripción: este juego tiene como objetivo final, llenar entre todos un recipiente. Para conseguir esto, los alumnos tienen que organizarse por parejas. Cada pareja tiene un vaso en el cual hay dos cuerdas a cada lado. Los alumnos tienen que transportar por el medio natural, el vaso agarrando únicamente de las cuerdas hasta llegar a una fuente, ahí llenan el vaso y tienen que volver realizando un circuito de obstáculos sin que se les caiga el agua. Al final del recorrido tienen que echar el agua en el recipiente para conseguir el objetivo común.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: realizar el juego en un terreno con desnivel y mayores dificultades.

Modificaciones temporales: establecer el tiempo en el que tienen que conseguir el reto.

Modificaciones humanas: realizar en grupos de tres o cuatro personas.

Modificaciones materiales: utilizar vasos de agua más pequeños.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mejor capacidad motriz aumentan la dificultad del juego modificando la forma de desplazamiento o quitando la visión. Por ejemplo, pueden desplazarse con los pies juntos, utilizando solo una pierna, corriendo o dando saltos.

Nombre del juego: coge lo que puedas

Contenidos desde la motricidad: percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: grupos de doce alumnos.

Material: piñas y una lona.

Descripción: los alumnos disponen de una lona para transportar a uno de sus compañeros a través de un circuito situado en el medio natural. Un alumno se sienta encima de una lona. El resto de los compañeros tiran de ella realizando el circuito. El niño o niña que va sentado tiene que evitar caer y a la vez recoger las piñas que hay por el suelo.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: desplazarse por terrenos con mayor dificultad o sorteando obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para cada transporte.

Modificaciones humanas: variar el número de personas que transportan.

Modificaciones materiales: utilizar más número de piñas o una lona más grande añadiendo otro alumno al que transportar.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: quien se coloca sobre la lona puede hacerlo en posiciones corporales con mayor o menor dificultad.

Nombre del juego: pasa, pasa

Contenidos desde la motricidad: coordinación visomotriz

Agrupamiento: grupos de seis alumnos.

Material: piñas, castañas y nueces.

Descripción: este juego está enfocado a que los alumnos aprendan a pasar objetos de la naturaleza entre ellos de forma sincronizada y cooperado entre todos. Cada alumno menos el último dispone de un elemento como por ejemplo una castaña, una piña, nueces. Tienen que colocarse en fila y pasar al compañero de al lado el objeto sin que este caiga al suelo, es decir sin que bote. Otras variantes que vamos a usar es que cambian la posición y se colocar por parejas uno en frente del otro. Poco a poco vamos introduciendo otro tipo de materiales de diferentes tamaños dificultando así el juego.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: desplazarse por terrenos con mayor dificultad o sorteando obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para la ejecución del juego.

Modificaciones humanas: variar las posiciones a ocupar durante el reto.

Modificaciones materiales: utilizar elementos más pequeños y de mayor dificultad.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mejor nivel de competencia motriz pueden añadir elementos que dificulten el juego como por ejemplo la variación de la disposición en el reto o mediante la falta de visión. Además, pueden dificultar el ajuste motor intentando mantener el equilibrio con una sola pierna durante el desarrollo del juego.

Nombre del juego: reciclamos.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: grupos de dos a tres alumnos

Material: aros de psicomotricidad, castañas.

Descripción: este juego trata de concienciar al alumnado sobre la importancia de reciclar. Los niños se organizan en grupos de dos o tres personas. El juego consiste en correr por el parque en busca de pelotas con nombres de objetos que habitualmente ensucian las zonas naturales. Los grupos cuentan con un aro de psicomotricidad en el cual tienen que colocar la pelota que encuentren y llevarla a través del aro al principio sin que esta se caiga. Si el elemento a transportar se cae, estos tendrán que comenzar desde el lugar en el que se ha caído la pelota. Finalmente, entre todos tienen que decidir a qué papelera corresponde cada objeto.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: realizar el juego en terrenos más amplios y dificultosos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para la superación del reto.

Modificaciones humanas: cambiar de parejas o tríos y aumentar el número de participantes.

Modificaciones materiales: utilizar un mayor número de objetos para reciclar.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden sumar elementos que generen dificultad a través de la limitación sensorial (cerrar los ojos), la modificación en la forma o direccionalidad de los desplazamientos (avanzar a la pata coja, avanzar hacia atrás). También puede, mediante su ajuste motor, equilibrar la posición de las pelotas en torno al aro.

Nombre del juego: a ciegas.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: parejas dentro de un grupo

Material: antifaces.

Descripción: una persona de la pareja, se coloca un antifaz en los ojos y el otro tiene que guiar a su compañero por el espacio natural hasta llegar a un elemento natural y así ayudar a su compañero a que este adivine sobre que objeto natural se trata. Para ello, tienen que utilizar los sentidos como el olfato y el tacto. Para que el alumno que va a ciegas conozca hacia donde tiene que ir, deben de seguir las siguientes premisas: un golpe en el hombro derecho significa que tiene que ir hacia la derecha y un golpe en el hombro izquierdo marca el dirigirse hacia la izquierda, por último, los golpes en la espalda son utilizados para indicar que siga recto el camino.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: llevar a cabo el juego en terrenos con desnivel u obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para adivinar el objeto natural.

Modificaciones humanas: ninguna.

Modificaciones materiales: realizar el juego en espacios con mayor diversidad de elementos naturales.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mejor desarrollo de competencia motriz pueden dificultar el juego sumando elementos que como la limitación sensorial (utilizando únicamente el tacto o el olfato) o modificando las formas de desplazamiento (avanzar a la pata coja, avanzar dando saltos con los pies juntos).

Nombre del juego: el puente

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: individual dentro de un grupo.

Material: slackline.

Descripción: el juego consiste en que todos los miembros del equipo pasen la cinta. En este juego van a trabajar de forma cooperativa dando feedback a la persona que está intentando pasar la cinta. Para ello todo el grupo va a disponer de una ficha con los pasos a seguir para realizar bien el juego y así intentar ayudar al compañero para conseguir entre todos el objetivo fin. Además, podemos añadir la ayudar de agarre en otros compañeros para facilitar la acción a aquellos que presenten mayor dificultad en este juego.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: llevar a cabo el juego en terrenos con mayor distancia entre un árbol y otro.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para pasar el juego.

Modificaciones humanas: variar el número de personas que ayudan o pasan la cuerda.

Modificaciones materiales: realizar el juego transportando algún objeto sobre la cabeza.

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: los alumnos con mejor desarrollo de competencia motriz pueden dificultar el juego sumando elementos que

como la limitación sensorial (utilizando únicamente el tacto o el olfato) o modificando las formas de desplazamiento (avanzar a la pata coja, avanzar dando saltos con los pies juntos).

Nombre del juego: parihuelas.

Contenidos desde la motricidad: control segmentario, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Agrupamiento: parejas dentro de un grupo.

Material: palos.

Descripción: los alumnos disponen de dos palos largos por cada pareja. Cada uno de los integrantes de la pareja agarran los extremos de los palos (uno con cada mano) a modo de parihuelas. Y comienzan su búsqueda. Se desplazan por un espacio natural y recogen en cada viaje un palo que colocan en posición perpendicular sobre sus parihuelas. De este modo lo transportan hasta el punto de partida. Se trata de acumular, entre todo el grupo, el mayor número posible de palos recogidos. Se puede establecer un tiempo límite y formular un reto que ha de irse superando.

Para variar la práctica:

Modificaciones espaciales: desplazarse por terrenos con mayor dificultad o sorteando obstáculos.

Modificaciones temporales: establecer un tiempo límite para cada transporte.

Modificaciones humanas: variar los agrupamientos (por ejemplo, tres en triangulo con tres palos y dos cruzados sobre ellos).

Modificaciones materiales: utilizar palos más o menos largos, transportar otros elementos naturales como piñas...

Para adecuar a la diversidad en competencia motriz: las personas con mejor nivel de competencia motriz pueden sumar elementos que generen dificultad a través de la limitación sensorial (cerrar los ojos), la modificación en la forma o direccionalidad de los desplazamientos (avanzar a la pata coja, avanzar hacia atrás). También puede,

mediante su ajuste motor, equilibrar la posición de las parihuelas en función de los cambios que realice su compañero.

Anexo II: Fotos de los juegos cooperativos llevados a cabo en el CEIP Las Gaunas.



